



**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
CARRERA PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**“EL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN
INICIAL”**

**Trabajo de titulación previo a la
obtención del Título de Licenciada
en Psicología Educativa en la
Especialización de Educación Inicial**

**Autoras: Karla Cristina Arias Torres
C.I: 0103013926
Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez
C.I: 0704967298**

**Director: Mg. Marco Antonio Muñoz Pauta
C.I: 0102374329**

**Cuenca - Ecuador
2017**

RESUMEN

La importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño es reconocido por todos, pero el conocimiento que tienen los docentes de este recurso y su correcta aplicación como una estrategia pedagógica dentro de los centros educativos de educación inicial a constituido un tema que ha generado diferentes tipos de comentarios. En respuesta a este antecedente, es que se propone la realización de este trabajo titulado: “El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial” realizado en la ciudad de Cuenca-Ecuador, siendo su principal objetivo conocer el nivel de motivación y el manejo que hacen los docentes del juego como medio para promover el aprendizaje en sus estudiantes. El estudio responde a un enfoque cuantitativo de carácter descriptivo y el instrumento utilizado fue la Escala de Motivación por el Juego (EMJ) de Muñoz & Valenzuela (2014), el mismo que fue aplicado a 100 docentes del nivel. Los resultados determinaron que la mayoría de profesores reconocen la importancia del juego y se sienten motivados para su utilización, pero presentan dificultad para una correcta aplicación.

Palabras claves: Motivación, juego, estrategia, aprendizaje, educación inicial.



ABSTRACT

The importance of play in the development of the child is recognized by all, but the knowledge that the teachers have of this resource and its correct application as a pedagogical strategy within the educational centers of initial education has been a theme that has generated different Types of comments. In response to this background, it is proposed to carry out this work entitled: "The game in the process of learning in initial education" in the city of Cuenca-Ecuador, its main objective being to know the level of motivation and management which the teachers of the game do as a means to promote learning in their students. The study responds to a quantitative approach of descriptive character and the instrument used was Muñoz & Valenzuela's (2014), Game Motivation Scale (EMJ), which was applied to 100 teachers of the level. The results determined that most teachers recognize the importance of the game and feel motivated to use it, but they present difficulties for correct application.

Keywords: Motivation, play, strategy, learning, initial education.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Resumen	2
Abstract	3
Índice de contenidos	4
Índice de figuras	5
Cesión de derechos	6
Responsabilidad de autor	8
Dedicatoria	10
Agradecimiento	12
Introducción	14
Metodología	19
Resultados	22
Discusión	31
Conclusiones.....	37
Recomendaciones.....	38
Referencias bibliográficas	39
Anexos	43



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Concepción de la importancia del juego en el aprendizaje de los niños	23
Figura 2 Concepción de lo provechoso que resultan las actividades lúdicas	24
Figura 3 Disfruto cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender	25
Figura 4 Me encanta que la clase se transforme en un juego inteligente	26
Figura 5 Para lograr buenos aprendizajes se debe realizar actividades lúdicas	27
Figura 6 Motivación que tienen los docentes para enseñar	28
Figura 7 Beneficios pedagógicos que se obtiene mediante el juego.....	29
Figura 8 Selección del proceso cognitivo que aplica el docente.....	30
Figura 9 Estrategias que se utilizan para desarrollar el pensamiento.....	31



CESIÓN DE DERECHOS



Universidad de Cuenca
Cláusula de derecho de autor

CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Karla Cristina Arias Torres, autora del trabajo de titulación “El juego en el proceso de aprendizaje en Educación Inicial”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Psicología Educativa en la Especialización de Educación Inicial. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, enero de 2017

Karla Cristina Arias Torres

C.I: 0103013926



CESIÓN DE DERECHOS



Universidad de Cuenca
Cláusula de derecho de autor

CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez, autora del trabajo de titulación “El juego en el proceso de aprendizaje en Educación Inicial”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Psicología Educativa en la Especialización de Educación Inicial. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, enero de 2017

Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez

C.I: 0704967298



RESPONSABILIDAD DE AUTOR



Universidad de Cuenca
Cláusula de propiedad intelectual

RESPONSABILIDAD DE AUTOR

Yo, Karla Cristina Arias Torres, autora del trabajo de titulación “El juego en el proceso de aprendizaje en Educación Inicial”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, enero de 2017

Karla Cristina Arias Torres

C.I: 0103013926



RESPONSABILIDAD DE AUTOR



Universidad de Cuenca
Cláusula de propiedad intelectual

RESPONSABILIDAD DE AUTOR

Yo, Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez, autora del trabajo de titulación “El juego en el proceso de aprendizaje en Educación Inicial”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, enero de 2017

Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez

C.I: 0704967298

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación quiero dedicárselo a todos aquellos que son parte importante de mi vida, quienes gracias a su amor, paciencia y apoyo me incentivaron a luchar día a día para alcanzar la meta que me he propuesto.

*Primero a **Dios** por ser muy bueno y generoso conmigo permitiéndome tener junto a mí, a mis padres y porque siempre ha sido mi apoyo principal, en quien he confiado y de donde he sacado la fuerza para continuar cuando todo parecía tan difícil. A mis queridos padres **Vicente Arias** y **Fanny Torres** por ser quienes me impulsan a seguir adelante, por confiar en mí y brindarme su amor, su apoyo incondicional y ser en realidad el motivo por el cual lucho, doy lo mejor para que siempre estén orgullosos de mí y sepan que su esfuerzo y sacrificio por brindarme la educación no ha sido en vano. Mil gracias, los amo. Son mi vida, Dios los bendiga y este triunfo se los dedico a ustedes.*

*A mis hijos **Emilia Amendaño** Y **José Daniel Amendaño** quienes son el motivo y la razón principal para alcanzar mis metas y sobre todo para superarme día a día.*

*A mis hermanos **Marcos Arias**, **Belén Arias**, y **Samantha Arias**, que siempre estuvieron a mi lado y apoyándome en todo.*

*A mi esposo **Darwin Amendaño** porque confió en mí como esposo, padre y estudiante, por su paciencia y su motivación constante ya que con su actitud me permitió culminar con éxito mis estudios superiores.*

Karla Cristina Arias Torres

DEDICATORIA

*Dedico este proyecto de investigación primeramente a Dios,
por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado
hasta este momento tan importante de mi formación
profesional.*

*A mi preciosa hija, porque te amo infinitamente, eres mi
orgullo y mi mayor motivación, tu afecto y cariño son los
detonantes de mi felicidad.*

*A mi padre, porque eres el pilar, más importante y por
demostrarme siempre tu cariño y apoyo incondicional.*

*A mi madre, a pesar de nuestra distancia física, siento que
estás siempre conmigo y sé que este momento hubiera sido
tan especial como lo es para mí.*

*A mi abuelita, a quien amo como una madre, por compartir
momentos significativos a mi lado y por siempre estar
dispuesta a escucharme y ayudarme en cualquier momento.*

Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez



AGRADECIMIENTO

Debo brindar mi más sincero agradecimiento a todos aquellos que de una u otra manera fueron quienes me impulsaron a seguir adelante para alcanzar lo que me he propuesto.

Agradezco a **Dios** por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por bendecirme para llegar hasta donde he llegado y por ser mi fortaleza en todo momento.

A mi esposo **Darwin Amendaño**, por estar a mi lado en los momentos difíciles, dándome ánimo y fuerzas para seguir adelante en la elaboración de este proyecto, de igual manera por su paciencia, comprensión y amor, que me ha brindado para culminar mi objetivo.

Al magister **Marco Muñoz** por su tiempo, esfuerzo y dedicación quien nos ha brindado su conocimiento y su experiencia durante todo este proceso para la culminación de este proyecto

A todos les doy mil gracias por siempre estar a mi lado acompañándome y guiándome en este camino gracias por ayudarme a alcanzar una de mis tantas metas, **¡LO LOGRÉ!**

Karla Cristina Arias Torres



AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer sinceramente a todas aquellas personas que compartieran sus conocimientos conmigo para hacer posible la conclusión de este proyecto.

De manera especial a mi tutor el Mg. Marco Muñoz P. por su formidable trabajo de asesoría, por su dedicación, su paciencia y su experiencia y por siempre estar dispuesto aún en la distancia.

De igual forma al Mg. Fernando Vásquez, por su esfuerzo y motivación, por todas sus ideas y recomendaciones brindadas durante la elaboración del diseño de este proyecto.

A mi familia, por la confianza y apoyo entregado, por creer en mí en todo momento y no dudar de mis habilidades.

Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez

INTRODUCCIÓN

El Juego

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta la ancianidad. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad (López, 2010).

Para Muñoz & Valenzuela (2014), el juego constituye una experiencia placentera para el individuo, a la vez que genera aprendizajes, el mismo que surge de la interacción que se presenta entre el niño y su entorno. Además el juego contribuye al desarrollo social e interiorización de reglas, debido al contacto resultante entre dos o más personas.

A decir de Duque (2007), el juego se considera una necesidad del organismo en vía de desarrollo y el tiempo que el escolar invierte en el juego es el más provechoso y resulta ser incidente e importante para el desarrollo del niño, claro siempre y cuando las actividades estén adecuadamente planificadas pro el docente.

Para Hernández (2006), el desarrollo de la cognición, considerado como la forma de pensar, sentir y actuar, el cual se expresa mediante las funciones motoras, el lenguaje, la expresión corporal, la conciencia, las emociones, la percepción, el juicio y el aprendizaje, debe ser desarrollado desde tempranas edades y una de las estrategias más recomendadas en los niños, sin duda es el juego, pero para ello se debe tener claro lo que se quiere lograr y cómo se lo va a alcanzar.

Martínez (2015), anota que en la edad preescolar se presentan periodos sensitivos del desarrollo, es decir que una determinada cualidad o función psíquica se encuentra en las mejores condiciones para su surgimiento y manifestación, de no presentarse la estimulación adecuada, ésta no se desarrollará o se formará deficientemente, inclusive si la estimulación se aplicara en un tiempo posterior, no alcanzaría los resultados esperados.

Entonces, para que el trabajo de estimulación tenga buenos resultados se requiere de tres elementos: a) la participación activa del niño, quien es el ente principal, el cual debe sentirse motivado por la actividad a realizar; b) el sujeto o mediador que promueve este desarrollo, en este caso el docente que debe estar lo suficientemente capacitado para saber qué es lo que tiene que hacer y como lo debe hacer y c) las condiciones o forma en que este desarrollo se va a lograr, es decir, las estrategias, las actividades a ejecutar para conseguir el objetivo planteado (Martínez, 2015).

De ahí que el juego y todas las acciones que involucra el mismo aportan de manera significativa para el desarrollo integral de los personas y en especial para los niños, ya que su ejecución requiere de la participación de componentes cognitivos, afectivos, sociales y motores y gracias a estos elementos que se utiliza en la actividad lúdica, el sujeto alcanza el dominio de habilidades básicas para desenvolverse en el entorno en todos sus ámbitos (Meneses & Monge, 2001). De este y otros preceptos es que el juego se ha convertido sino en la principal estrategia, en una de las principales estrategias a ser aplicadas en el campo educativo y sobre todo con los niños más pequeños, como lo son los de nivel de educación inicial.

El juego como estrategia metodológica en Educación Inicial

Dentro del currículo nacional de Ecuador perteneciente al nivel de Educación Inicial, el juego constituye la principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que es una actividad innata de los niños. En el momento que juegan los niños se involucran de forma integral en cuerpo, mente y espíritu, son participativos e interactúan con sus compañeros o pares, con los adultos y también con el medio que les rodea; aprenden conductas, reglas, conocen su cuerpo y su entorno, buscan soluciones a diversos problemas que encuentran (Ministerio de Educación, 2014).

El juego como actividad didáctica debe cumplir una serie de requisitos que direccionen los objetivos a alcanzar, los recursos a utilizar y las actividades a desarrollar. Entonces, el juego desde el punto de vista didáctico constituye una acción de entretenimiento que propicia conocimiento en diversos ámbitos, motivo por la que debe contar con una previa planificación en la que el docente ubique los aprendizajes a conseguir (Minerva, 2002).

El aprendizaje debe ser considerado como la adquisición y modificación de conocimientos, creencias, conductas, habilidades, estrategias y actitudes, el cual exige capacidades lingüísticas, cognoscitivas, motoras y sociales de los educandos (Leiva, 2005). Pero, al hablar del aprendizaje lo que se pretende es lograr un aprendizaje significativo donde confluya la interacción entre el nuevo conocimiento y el conocimiento previo.

Entre los tipo de juegos que se utilizan en este nivel educativo constan: *juegos de simbolización* (que imita acciones de la vida cotidiana), *juegos de ejercitación* (engloba acciones, movimientos, manipulaciones, observaciones de objetos, personas o animales), *juegos de construcción* (colocar o ubicar piezas para dar forma a algo), juegos reglados (juego donde los niños deben cumplir determinadas consignas), *juegos cognitivos* (favorecen el desarrollo del pensamiento, la abstracción y la creatividad), *juegos tradicionales* (que tiene como fin rescatar la cultura y las tradiciones del entorno), entre otros (Portal educativo, 2014).

El juego en el proceso de aprendizaje: rol del docente

Para conseguir que el juego sea parte de las estrategias utilizadas en los centros escolares se necesita que exista la motivación de los pedagogos por incorporar el juego en sus prácticas docentes. Considerando a la motivación a partir del latín *motus*, que se relaciona con aquella energía que moviliza a las personas para realizar una actividad (Trechera, 2005). Entonces, como lo menciona también Bisquerra (2000), la motivación es el resultado de un proceso mediante el cual el individuo se plantea la consecución de un objetivo, para lo cual utiliza los recursos necesarios y mantiene una determinada conducta para alcanzar el fin planteado.

Ahora bien, para que se presente la motivación en los docentes y procedan a utilizar el juego como recurso pedagógico dentro del aula de clases, deben cumplirse una serie de componentes, entre los cuales, a decir de Muñoz y Valenzuela (2014), están:

- *La expectativa o autoeficacia.*- Entendida como la competencia que tiene el docente para realizar una determinada actividad de manera satisfactoria.
- *La importancia.*- Constituye el valor que la persona asigna a la realización de una actividad, si la considera relevante realizar una acción.

- *El interés.-* Se refiere al disfrute o gusto que siente el sujeto por el cumplimiento de la actividad planificada. En torno a este aspecto se dice que si la actividad conlleva un valor y una satisfacción interna en el sujeto, tendrá consecuencias positivas al momento del desempeño de la misma.
- *La utilidad.-* Responde a la relevancia que tiene dicha tarea para el futuro de la persona, como por ejemplo la experiencia que adquiere en el manejo de esta estrategia, las variantes que permitirían mejorar esta actividad, entre otras.
- *El costo.-* Está relacionado con el sacrificio o la inversión que debe realizar la persona para conseguir el cumplimiento de la actividad propuesta.

De igual forma, Ison & Morelato (2008), sostienen que si el docente no tiene un conocimiento claro acerca de los procesos cognitivos a desarrollar en los niños, tampoco tendrá la capacidad de promover su evolución mediante el juego, por lo que sus educandos carecerán de alternativas de solución frente a un problema que se les presente y no podrán tomar una decisión adecuada.

El valor pedagógico que encierra el juego es reconocido, es así que diversos estudios realizados al respecto lo confirman, así se puede anotar el trabajo realizado en niños de la edad de cinco años por Lozano & Pintado (2010), donde el 100% de las maestras encuestadas manifestaron que el juego es importante porque es una actividad indispensable que ayuda a desarrollar capacidades intelectuales, físicas y emocionales así como divertir y recrear al niño lo que permite generar aprendizajes significativos, ya que va relacionando los conocimientos previos con los nuevos conocimientos, a través de esto los niños construyen su propio aprendizaje. De igual forma el 44.4% de los resultados de la observación coinciden que los aprendizajes tanto cognitivos como sociales se adquirieron mediante el juego ya que le permite al niño generar o aprender normas de trabajo, solidaridad, honestidad y sobre todo la responsabilidad.

Por otra parte, el trabajo de Medina (2012), que analizó el juego como estrategia metodológica y su incidencia en el aprendizaje significativo, llegó a concluir que también el 100% de los maestros resaltaron la importancia que tiene el juego, como estrategia metodológica para alcanzar aprendizajes significativos en las niñas y niños, siendo esto uno de los instrumentos más adecuados para conseguir esta meta.

Otro trabajo desarrollado en este ámbito es el realizado por Torres (2010) donde se analizó la motivación docente y su incidencia en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de nivel escolar. Los resultados obtenidos demostraron que los docentes investigados dejan a un lado la motivación, convirtiéndose las clases en tediosas y sin interés para los educandos, quienes se vuelven simples receptores.

En el campo de la motivación, Ospina (2006), resalta el papel que tiene el profesor para relacionar adecuadamente la motivación y el aprendizaje en la construcción del conocimiento, relacionando el ámbito metodológico, didáctico, el enfoque curricular, el modelo pedagógico. En el caso de no existir coincidencia entre la motivación del profesor y del estudiante, los resultados de aprendizaje resultan superficiales e indiferentes; es por eso que se debe lograr que los educandos se sientan motivados para aprender.

A decir de Biscay (2007), la no aplicación de la estrategia del juego en la educación inicial por parte de los docentes, se debe a la falta de una sólida formación inicial en el campo lúdico que le permita asignar el valor que merece la articulación entre los conocimientos teóricos y las experiencias vivenciales que involucra el juego como principal recurso didáctico en el aula de clases.

La utilización del juego como medio de aprendizaje es un tema complejo, ya que para ello se requiere ubicar un espacio para su realización y además se debe saber cómo jugar, es allí donde el docente debe mostrar su capacidad, su formación, su creatividad, su compromiso para llevar a cabo este reto (Biscay, 2007).

Para Minerva (2002), las estrategias a utilizar en el salón de clases deben promover el disfrute de los estudiantes y el juego exhaustivamente planificado en función de la edad de los estudiantes, intereses, ritmo de aprendizaje, permite alcanzar aprendizajes significativos y llenar las expectativas de los educandos, pero también permite el crecimiento de los docentes comprometidos con esta estrategia. El juego permite integrar los contenidos de las diversas áreas y trabajar de manera directa los ejes transversales, es por eso que los docentes que aplican esta actividad amplían sus horizontes cognitivos y los ponen en práctica sin mayor esfuerzo, pero si con mucho carisma y amor por su trabajo.

METODOLOGÍA

Objetivos:

General

Conocer el nivel de motivación que tienen los docentes de educación inicial para implementar el juego como estrategia en el proceso de aprendizaje en educación inicial.

Específicos

- Identificar la expectativa que posee el docente acerca del juego como medio para promover el aprendizaje.
- Describir el valor que le asigna el docente al juego como medio para promover el aprendizaje.

Enfoque de la investigación

El presente trabajo corresponde a un enfoque cuantitativo, donde se utilizarán técnicas e instrumentos estadísticos para describir y explicar determinados atributos de la población que se encuentra bajo análisis.

Tipo de diseño de investigación:

Este estudio corresponde al tipo descriptivo, debido a que se dará a conocer las expectativas que tienen los docentes de educación inicial acerca del juego como estrategia de aprendizaje.

Población

La población estuvo conformada por un total de 100 docentes de educación inicial de instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca, durante el periodo escolar 2015-2016.

Instrumento

El instrumento utilizado en la investigación corresponde a La Escala de Motivación por el Juego (EMJ) realizada por Carla Muñoz y Jorge Valenzuela, el cual aborda el estudio del uso del juego en contextos educativos. El instrumento consta de 27 ítems dispuestos en una escala de tipo Likert de 1 a 6; en la cual se busca establecer el grado en la que la persona se siente competente para implementar estrategias lúdicas dentro del diseño didáctico (expectativa) y del valor que se asigna a 4 componentes del valor de la tarea (Utilidad, Importancia, Interés y Costo). Para ello se le pide a la persona manifestar su grado de acuerdo o desacuerdo con una serie de enunciados que dan cuenta de cada uno de estos cinco subcomponentes del modelo en relación con la aplicación del juego como recurso para el aprendizaje en contexto escolar (Muñoz & Valenzuela, 2014). (Anexo No. 1)

En lo que corresponde al carácter descriptivo de esta escala se alcanzó que cada uno de los componentes evaluados, sea unidimensionales y midan lo que les corresponde, para ello se realizaron cinco análisis factoriales de componentes principales. Los resultados del test de esfericidad de Bartlett fueron significativos en todos los casos ($p < ,001$), obteniéndose además altos índices de Kaiser-Meyer-Okin (KMO) en todos los casos. Los resultados dan validez a la medida.

El nivel de confiabilidad de cada uno de los componentes del instrumento fueron evaluados mediante el alfa de Cronbach, respetando el criterio de unidimensionalidad de las escalas requerido para este tipo de análisis. Los índices de confiabilidad obtenidos fueron muy altos, como en el caso de la escala de confiabilidad de la escala de utilidad ($\alpha = ,940$) y siendo el más bajo el de la escala de costo ($\alpha = ,832$). Con estos resultados se descartó el efecto incremental en el alfa de Cronbach que produce una alta cantidad de ítems por dimensión y finalmente se revisó cada una de las escalas para verificar que no hubiese redundancia en la formulación de los ítems, lo cual también fue descartado (Muñoz & Valenzuela, 2014).

Además de la Escala de Motivación por el Juego, también se aplicó una encuesta a los docentes con el fin de conocer su opinión al respecto de los procesos cognitivos que coadyuvan al desarrollo de los párvulos. (Anexo No. 2)



Procesamiento de datos

La información resultante de la aplicación de la Escala de Motivación por el Juego y de la encuesta fueron procesadas mediante el paquete estadístico SPSS y Excel, los que permitieron abordar las variables en estudio de forma correlacionar, para lo cual se utilizaron herramientas de estadística básica: medidas de tendencia central. Estos datos fueron plasmados en las respectivas figuras.

Con la información recolectada, se efectuó la respectiva interpretación y análisis de los datos obtenidos, en el apartado de discusión del presente trabajo, todo esto sustentado con el referente teórico previamente trabajado, dando de esta manera cumplimiento con los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Además, se debe anotar que la información obtenida en el proceso investigativo, fue ha sido manejada de manera objetiva y confidencial, en cumplimiento de los principios éticos de respeto a las personas.

A continuación se exponen los resultados alcanzados en la investigación de campo, representados en las diferentes figuras, las cuáles contienen los datos de los diversos cruces de variables.

RESULTADOS

Figura 1. Concepción de la importancia del juego en el aprendizaje de los niños

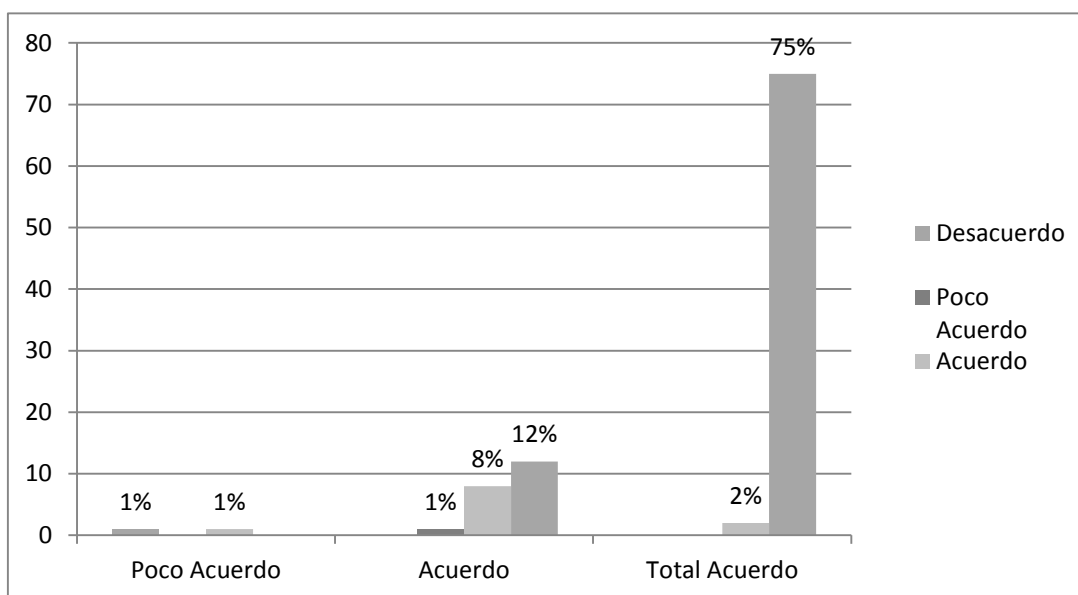


Figura 1: Concepción que tienen los docentes acerca de la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

En la figura 1 se puede observar que entre los docentes investigados que mencionan su total acuerdo en manejar en sus clases actividades lúdicas, existe un porcentaje del 75% de docentes que manifiestan su completo acuerdo, que es importante que los niños aprendan jugando y tan solo el 1% demuestran poco acuerdo con esta consigna.

En este caso se evidencia que, al sentimiento de competencia que existe para realizar las tareas de manera satisfactoria, se adhiere a la relevancia que supone para los docentes la incorporación de actividades lúdicas. Lo expuesto por los encuestados se justifica con lo anotado por Muñoz & Valenzuela (2014), quienes sostiene que el juego constituye una experiencia placentera para el individuo, a la vez que genera aprendizajes y contribuye al desarrollo social e interiorización de reglas.

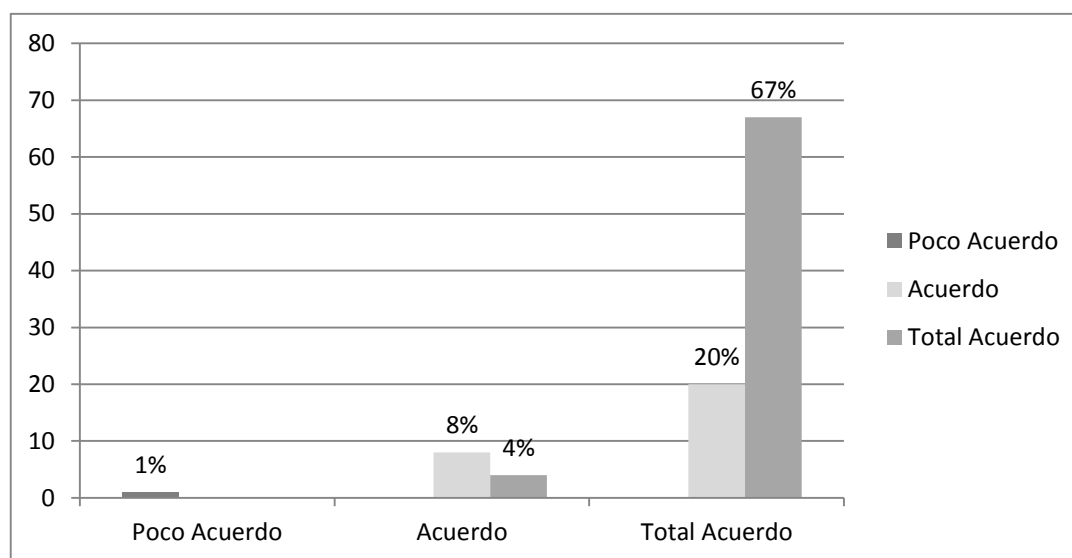
Figura 2. Concepción de lo provechoso que resultan las actividades lúdicas

Figura 2: Concepción que tienen los docentes acerca de lo provechoso que resulta el tiempo invertido a las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

Los resultados obtenidos y que constan en la figura 2 revelan que, los docentes que exponen su total acuerdo al considerar que las actividades lúdicas ayudan a mejorar los aprendizajes, muestran altos porcentajes al momento de manifestar que es provechoso el tiempo dedicado a realizar actividades lúdicas en sus clases, esto mencionan el 67% de los docentes indagados y tan solo el 1% manifiestan su poco acuerdo en torno a este aspecto.

Lo expresado demuestra que en este contexto, existe una afinidad entre invertir tiempo y esfuerzos en sus clases habituales, mientras se considere favorable y útil en su desempeño académico. Y el juego constituye una actividad que trae muchos beneficios, tal como lo indica López (2010), quien manifiesta que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad, las cuales se encuentran en formación.

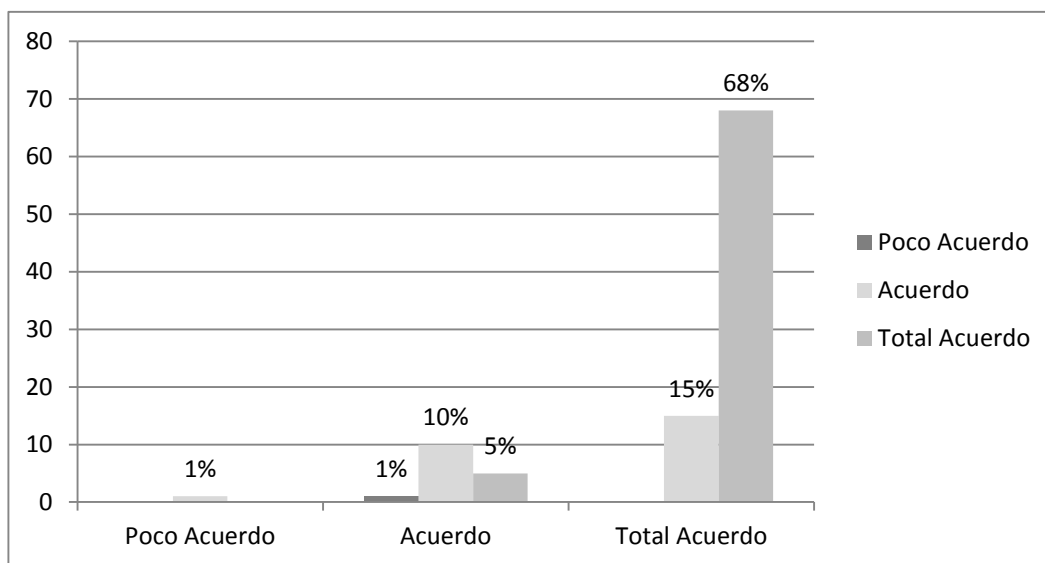
Figura 3. Disfrute cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender

Figura 3: Concepción que tienen los docentes acerca del disfrute que generan las actividades lúdicas cuando ayudan a aprender de manera profunda en los niños de Educación Inicial. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

La figura 3 indica que son el 68% de docentes que expresan su total acuerdo en que las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje haciéndolo entretenido, es así que disfrutan cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender de manera profunda, en tanto que solo el 1% demuestran su poco acuerdo con este precepto.

Lo referido lleva a deducir que en los docentes, la valoración dada por el disfrute o placer de realizar las actividades lúdicas, se encuentra vinculada en la medida en que una tarea se adecúa y favorece aprendizajes futuros. Pero para que ello se presente se requiere que el juego como actividad didáctica cumpla una serie de requisitos que direccionen los objetivos a alcanzar, los recursos a utilizar y las actividades a desarrollar por lo que debe contar con una previa planificación en la que el docente ubique los aprendizajes a conseguir, sólo así las actividades lúdicas coadyuvarán al aprendizaje (Minerva, 2002).

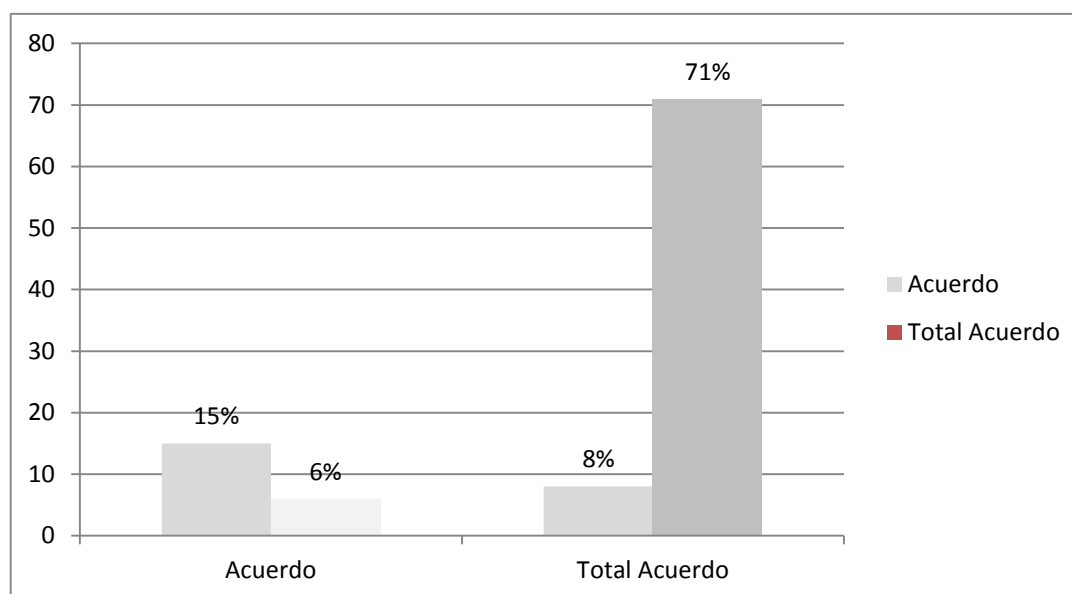
Figura 4. Me encanta que la clase se transforme en un juego inteligente

Figura 4: Concepción que tienen los docentes acerca de la importancia que tiene que la clase se transforme en un juego inteligente que ayuda a aprender a los niños de Educación Inicial. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

Como se representa en la figura 4, un total de 71% de los docentes manifiestan que están en total acuerdo al considerar muy importante el juego como posibilidad de integrar varios aprendizajes y manifiestan su absoluto acuerdo al afirmar que les encanta que la clase se transforme en un juego inteligente que ayude a aprender.

Entonces se puede mencionar que a la importancia que prevalece en los docentes para posibilitar que las tareas se conviertan en juegos inteligentes e integrales se adhiere el disfrute y la valoración propia que atribuye la incorporación de aprendizajes. Pero los profesores deben tener presente que esta meta se alcanza con una previa planificación donde pongan en juego las estrategias y recursos más idóneas para lograr este tipo de aprendizajes, tal como lo menciona Minerva (2002).

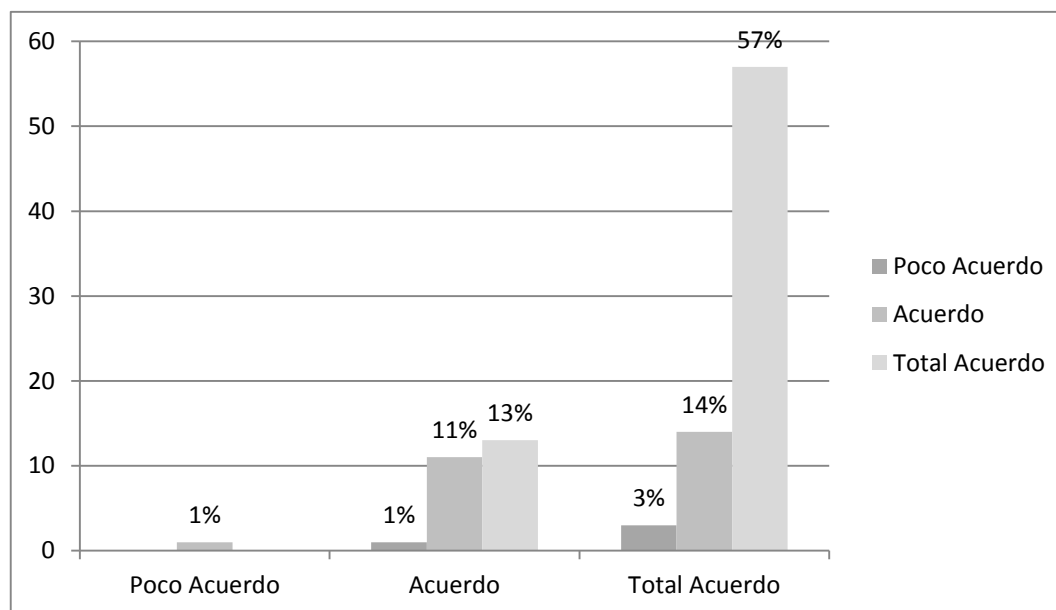
Figura 5. Para lograr buenos aprendizajes se debe realizar actividades lúdicas

Figura 5: Concepción que tienen los docentes acerca de la inversión de un tiempo importante en actividades lúdicas para lograr un buen aprendizaje en las distintas materias que se imparten a los niños de Educación Inicial. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

En la figura 5 se encuentra la información acerca de la importancia que asignan los docentes a la inversión de tiempo en actividades lúdicas para lograr buenos aprendizajes, a lo que el 57% de encuestados manifestaron su absoluto acuerdo sobre invertir tiempo en actividades lúdicas para lograr un buen aprendizaje, en tanto que solo el 1% demuestra su poco acuerdo con este recurso.

La información expuesta refleja que los docentes a pesar de considerarse capacitados para realizar tareas lúdicas, todavía no existe una completa disposición de los profesores encuestados, para invertir tiempo en la realización de la misma, por lo que deben implementarse actividades lúdicas en la escuela para lograr buenos aprendizajes, tal como lo sostiene Duque (2007), el juego se considera una necesidad del organismo en vía de desarrollo y el tiempo que el escolar invierte en el juego es el más provechoso y resulta ser incidente e importante para el desarrollo del niño, claro siempre y cuando las actividades estén adecuadamente planificadas pro el docente.

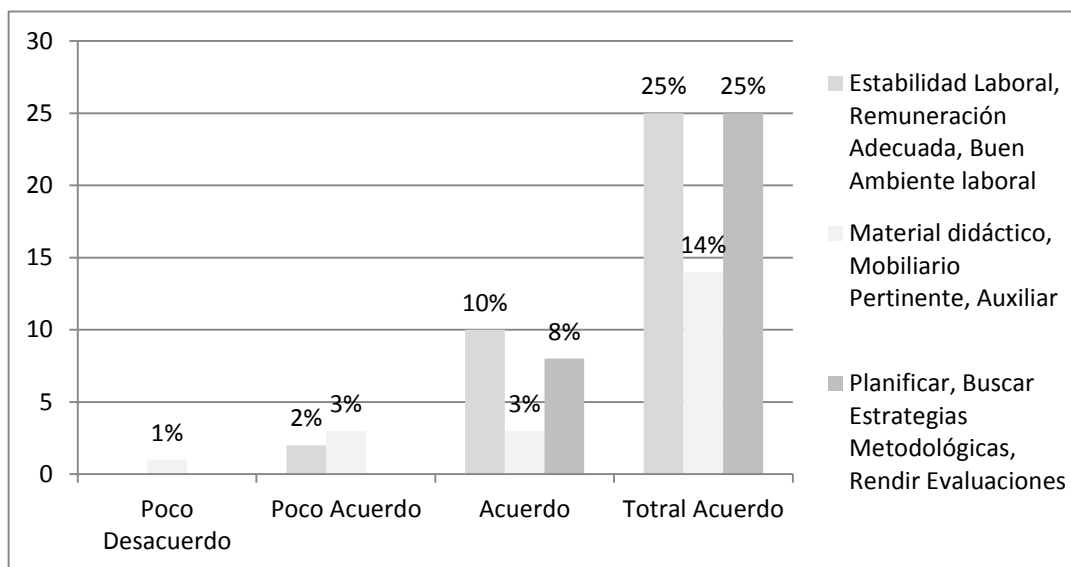
Figura 6. Motivación que tienen los docentes para enseñar

Figura 6: Motivación que tienen los docentes para preparar materiales y/o actividades lúdicas para el aprendizaje de los niños de Educación Inicial. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

En la figura 6 se exponen los datos acerca de la motivación que tienen los docentes para enseñar, la predisposición para invertir tiempo en preparar material y/o actividades lúdicas para el aprendizaje de los alumnos; la información indica que el 25% de los maestros indagados anotan que su motivación radica en su estabilidad laboral, remuneración adecuada y buen ambiente laboral; igualmente un porcentaje similar de docentes refieren esta motivación a planificar, buscar estrategias metodológicas, rendir evaluaciones, entre otras y el 14% de profesores relacionan la motivación con la presencia de material didáctico, mobiliario pertinente, la presencia de auxiliar en el aula de clases.

Se puede observar en este sentido, que a pesar de existir cierta disposición por invertir tiempo en la realización de tareas lúdicas; existen motivaciones personales que reflejan el valor intrínseco que el docente asigna a las tareas, lo que evidencia que hay otros intereses que no necesariamente tiene relación con el contexto escolar. Como lo menciona (Trechera (2005), en el trabajo docente y sobre todo para la inclusión del juego como estrategia pedagógica se necesita del compromiso y motivación de los pedagogos para implementar este recurso con sus estudiantes, el mismo que debe ser cuidadosamente planificado.

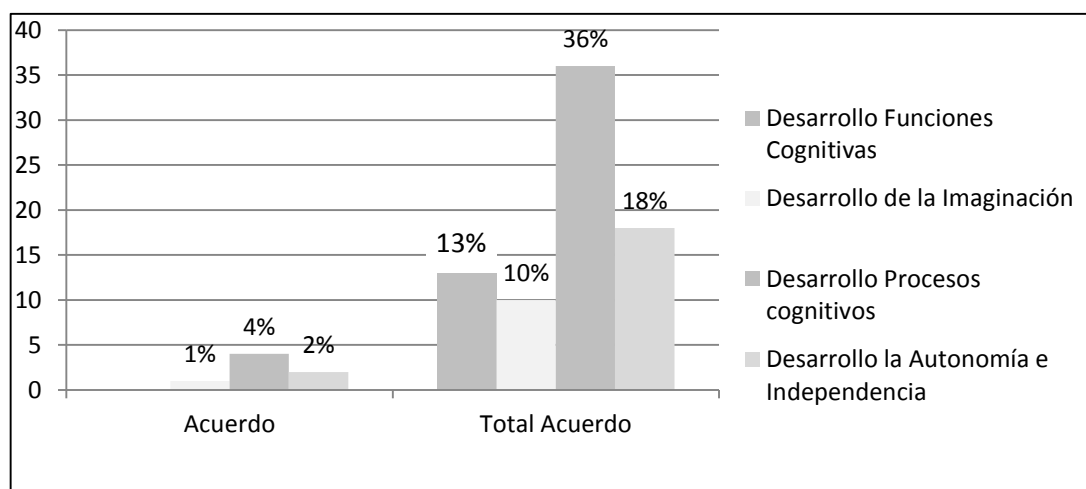
Figura 7. Beneficios pedagógicos que se obtiene mediante el juego

Figura 7: Concepción que tienen los docentes sobre los beneficios pedagógicos que se obtiene mediante el juego en los niños de Educación Inicial. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

En la figura 7 se exponen los criterios que los docentes poseen acerca de los beneficios pedagógicos que se obtiene al aplicar la estrategia del juego. Ante esto el 36% de maestros indican que estas actividades promueven el desarrollo de procesos cognitivos, mientras que el 18% de ellos expresan que desarrollan la autonomía e independencia; en tanto que el 13% de profesores manifiestan que ayudan al desarrollo de funciones cognitivas; y por último el otro 10% de maestros indican que desarrollan la imaginación.

La información demuestra que es evidente que, a pesar de existir predisposición hacia la realización de tareas que se consideren favorables y útiles en su desempeño académico, en cuanto a los beneficios pedagógicos obtenidos en función del juego, no existe una respuesta generalizada y clara al respecto, poniendo de manifiesto que existen docentes que manejan conceptos inexactos acerca de la temática; en torno a este aspecto Leiva (2005), confirma que el juego ayuda a la adquisición y modificación de conocimientos, creencias, conductas, habilidades, estrategias y actitudes, pero esto requiere de poner en práctica capacidades lingüísticas, cognoscitivas, motoras y sociales de los educandos, aspecto que debe ser trabajado sigilosamente por el docente, caso contrario no tendrá los efectos esperados.

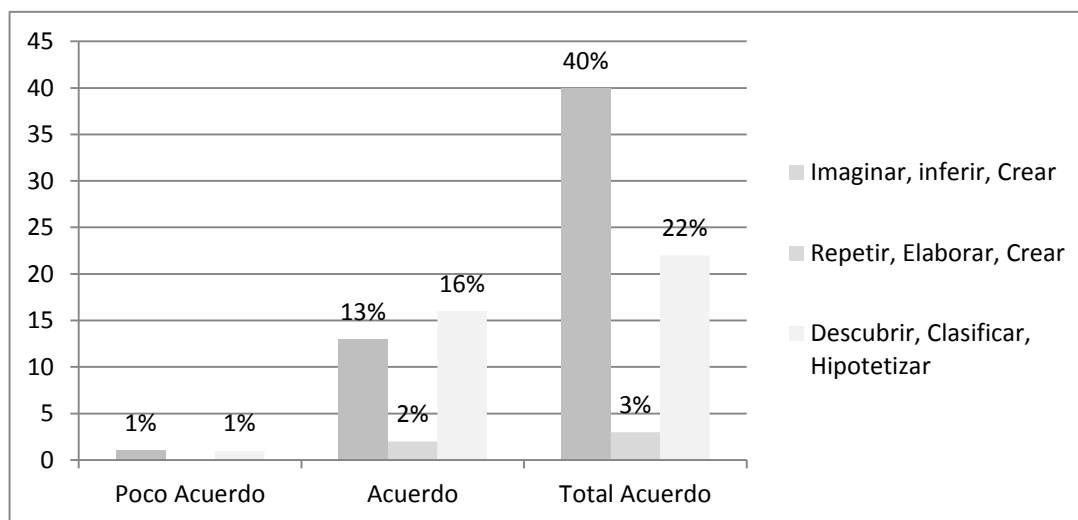
Figura 8. Selección del proceso cognitivo que aplica el docente

Figura 8: Selección de las actividades didácticas afectivas como el juego, que utilizan los docentes con los niños de Educación Inicial para desarrollar procesos cognitivos. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

En la figura 8, se aborda de la selección de actividades didácticas efectivas como el juego, que utilizan los docentes en su trabajo diario para propiciar el desarrollo de procesos cognitivos en sus estudiantes. Al respecto el 40% de encuestados reflejan que desarrollan la capacidad de imaginar, inferir, crear; en tanto que el 22% de maestros anotan que ayudan a desarrollar la capacidad de descubrir, clasificar, hipotetizar y finalmente el 3% de indagados sostienen que ayudan a repetir, elaborar crear.

Es innegable el hecho que a pesar de que los docentes se consideren competentes para realizar tareas lúdicas, todavía no tiene un manejo claro y acertado acerca de los procesos cognitivos oportunos en la práctica pedagógica. Como lo anota Ison & Morelato (2008), si el docente no tiene un conocimiento claro acerca de los procesos cognitivos a desarrollar en los niños, tampoco tendrá la capacidad de promover su evolución mediante el juego, por lo que sus educandos carecerán de alternativas de solución frente a un problema que se les presente y no podrán tomar una decisión adecuada.

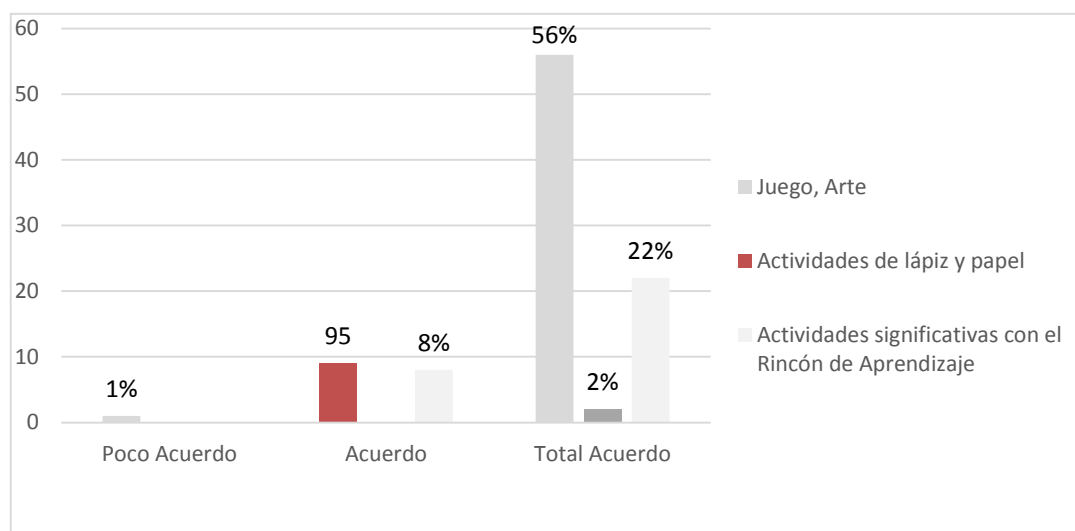
Figura 9. Estrategias que se utilizan para desarrollar el pensamiento

Figura 9: Selección de actividades didácticas que utilizan los docentes para desarrollar el pensamiento en los niños de Educación Inicial. Investigación realizada en docentes de Educación Inicial de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

De acuerdo a los resultados, en la figura 9 se observa que, entre los docentes que expresan su total acuerdo al considerar importante la integración de actividades lúdicas en los diseños de la clase, se muestran respuestas divididas al referirse a las actividades que consideran necesarias para conseguir el desarrollo del pensamiento, haciendo alusión a opciones como; el 56% de docentes anotan que en estas actividades se encuentran el juego y el arte; mientras que el 22% de investigados señalan a las actividades significativas como el rincón de aprendizaje; y finalmente el 2% de maestros lo ubican a las actividades de lápiz y papel.

La información expresada, deja en evidencia que aunque existe una connotación de relevancia por parte de los docentes para promover clases que integren actividades lúdicas, existe un manejo tergiversado acerca del manejo de actividades pedagógicas necesarias para promover el desarrollo del pensamiento, tales como las que expone el Portal educativo (2014), donde se enuncian diferentes juegos como: los de simbolización, los de ejercitación, los cognitivos, los de construcción, entre otros, que ayudan a desarrollar determinado componente del pensamiento.

DISCUSIÓN

Con la información obtenida en la investigación de campo, se está en capacidad de indicar que la mayoría de docentes encuestados están en total acuerdo o en acuerdo en la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los niños con un porcentaje del 98% que sostienen aquello. Igualmente el 99% de los maestros investigados consideran que la actividad lúdica resulta provechosa para el aprendizaje de los niños de Educación Inicial.

Los datos anotados acerca de la percepción que tienen los profesores sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje concuerda con los datos recabados en la investigación de Lozano & Pintado (2010), donde absolutamente todos los profesores indagados consideraron a la actividad lúdica como una actividad imprescindible para el desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y emocionales y como recurso para alcanzar aprendizajes significativos. Al estudio referido se suma el trabajo expuesto por Medina (2012), donde la totalidad de maestros encuestados también indicaron que el juego es una importante estrategia metodológica.

La información expuesta sobre la importancia del juego coincide con lo anotado por Meneses & Monge (2001), donde se indica que el juego y todas las acciones que ésta actividad involucra aportan de manera significativa para el desarrollo integral de las personas y en especial para los niños, ya que su ejecución requiere de la participación de componentes cognitivos, afectivos, sociales y motores.

Otro componente que fue abordado en este trabajo corresponde a la motivación que tienen los docentes para desempeñar su rol de enseñar a los estudiantes, resultando que la mayoría de encuestados indican que esta predisposición radica en su estabilidad laboral, remuneración adecuada y buen ambiente laboral; de igual forma otro grupo de docentes refieren esta motivación a planificar, buscar estrategias metodológicas, rendir evaluaciones, entre otras y además, aunque con un porcentaje menor, algunos profesores creen que esta motivación se da por la presencia de material didáctico, mobiliario pertinente y la presencia de auxiliar en el aula de clases.

Dentro de este ámbito, Torres (2010), en su investigación demostró que los profesores no se sienten lo suficientemente motivados para desarrollar su profesión, lo que repercute en

el trabajo con sus estudiantes. Además el docente no muestra dinamismo, ni un buen estado de ánimo, actitud que no coadyuva al proceso de aprendizaje.

Cómo se puede observar existe alguna relación entre el trabajo referido y el presente estudio, donde no se constata la suficiente motivación en los maestros investigados, lo que dificultaría que su labor sea desempeñada de una forma más satisfactoria. Tal como lo mencionó Trechera (2005), se requiere la motivación de los pedagogos por incorporar el juego en sus prácticas docentes. De igual forma Bisquerra (2000), enuncia la necesidad de que exista la motivación en el profesor para alcanzar los objetivos planteados, ya que sólo así podrá utilizar los recursos, las estrategias y la actitud para alcanzar la meta planteada.

En este aspecto Ospina (2006), va más allá y anota que el docente tiene el papel de relacionar adecuadamente la motivación y el aprendizaje en la construcción del conocimiento, relacionando el ámbito metodológico, didáctico, el enfoque curricular y el modelo pedagógico y de no existir esto el aprendizaje no tendrá los resultados esperados.

El beneficio pedagógico que brinda el juego es otro elemento abordado en el presente estudio, los datos recabados demostraron que el 93% de docentes entrevistados están en total acuerdo que el juego desarrolla en primera instancia los procesos cognitivos, seguido de la autonomía e independencia, luego las funciones cognitivas y también la imaginación.

En relación al beneficio pedagógico del juego, ya Lozano & Pintado (2010), Medina (2012), Leiva (2005), esgrimieron la importancia que tiene esta actividad para alcanzar un aprendizaje significativo donde confluye la interacción entre el nuevo conocimiento y el conocimiento previo, donde el nuevo conocimiento adquiere significados para el aprendiz y el conocimiento previo quede más rico, más diferenciado, más elaborado en relación con los significados ya presentes en los estudiantes. En conclusión los datos obtenidos en este estudio coinciden con las de otras investigaciones revisadas. Meneses & Monge (2001), al respecto, coincidieron que en el juego se requiere de la participación de componentes cognitivos, afectivos, sociales y motores y gracias a estos elementos el sujeto alcanza el dominio de habilidades básicas para desenvolverse en el contexto social y natural. Finalmente es necesario anotar que el Portal educativo (2014), reconoce el beneficio

pedagógico de esta actividad lúdica y entre sus bondades menciona que coadyuva al desarrollo de la abstracción, la creatividad, la socialización, entre otros aspectos.

Un aspecto muy importante en este trabajo corresponde a la selección del proceso cognitivo que realiza el docente dentro de la actividad lúdica que utiliza en el trabajo con los niños y niñas, si bien es cierto el 40% de ellos manifiestan su total acuerdo que entre estos procesos están el inferir, imaginar y crear, mientras que el 22% anotan que está el descubrir, clasificar e hipotetizar y un 3% indican que está el repetir, elaborar y crear.

La información receptada permite deducir que los maestros encuestados demostraron cierta dificultad en responder a esta inquietud, lo que podría indicar que no tienen un adecuado dominio acerca de lo que implican los procesos cognitivos dentro de la actividad lúdica.

En relación a este aspecto Betina, Contini & Castro (2010), mencionan que las habilidades cognitivas tienen que ver con las capacidades intelectuales que presentan los sujetos para realizar algo, dicho en otras palabras, los procesos cognitivos constituyen las cualidades que tiene una persona para realizar una tarea mental y que corresponde al desarrollo conseguido por entrenamiento y/o práctica de las capacidades potenciales de la persona, las cuales pueden ser estimuladas mediante distintas actividades. Dentro de estas habilidades existe un elemento que predomina que es la inteligencia, la cual permite resolver problemas de manera satisfactoria, y en ella se incluye la forma en que el sujeto codifica y responde a los estímulos externos e internos, estos componentes se optimizan en las estructuras cerebrales y sistemas funcionales.

Para Hernández (2006), el desarrollo de la cognición, considerado ésta como la forma de pensar, sentir y actuar, el cual se expresa mediante las funciones motoras, el lenguaje, la expresión corporal, la conciencia, las emociones, la percepción, el juicio y el aprendizaje, debe ser desarrollado desde tempranas edades y el juego es una adecuada estrategia.

En este contexto el docente debe saber, que la información proviene desde dimensiones espaciales, que involucran procesos cognitivos de percepción, categorización y síntesis. En tanto, las habilidades secuenciales recurren a la percepción de estímulos presentados en secuencia, una captación de la información en un orden lineal y la ejecución de acciones en un orden específico. Además la memoria a corto y largo plazo, la habilidad espacial, la

organización perceptiva, la coordinación visomotora, las relaciones entre la parte y el todo, la distinción entre el detalle esencial y el accesorio, la formación de conceptos no verbales, aparecen derivadas del procesamiento cognitivo simultáneo; en tanto que las habilidades tales como la organización perceptiva, la capacidad para reproducir un modelo, la comprensión verbal, son indicadores del procesamiento de tipo secuencial. El procesamiento, tanto cognitivo simultáneo como secuencial, forman parte del modelo de procesamiento cognitivo humano, aspectos que el docente debe conocer para desarrollarlo de manera adecuada en sus estudiantes (Betina, Contini, & Castro, 2010).

Los mismos autores antes citados, refieren que el procesamiento cognitivo humano requiere la correlación de tres sistemas funcionales básicos del cerebro: *el bloque de la activación*, responsable de mantener la atención y regular el tono cortical; *el bloque del Input*, que recepciona, procesa y almacena la información codificándola sucesiva o simultáneamente y *el tercero*, denominado bloque de programación y control de la actividad, que programa, regula y dirige la actividad mental. Estas tres unidades van a participar en toda actividad consciente y en todos los procesos psicológicos, por lo que su estimulación desde tempranas edades debe ser prioritaria y el centro escolar tiene que responder por su desarrollo (Betina, Contini, & Castro, 2010).

Ahora bien, Martínez (2015), anota que en la edad preescolar se presentan periodos sensitivos del desarrollo, es decir que una determinada cualidad o función psíquica se encuentra en las mejores condiciones para su surgimiento y manifestación, de no presentarse la estimulación adecuada, ésta no se desarrollará y quedará deficiente, aún si la estimulación se aplicara en un tiempo posterior, no alcanzaría los resultados esperados.

Entonces, para que el trabajo de estimulación tenga buenos resultados se requiere de tres elementos: a) la participación activa del niño, quien es el ente principal, el cual debe sentirse motivado por la actividad a realizar; b) el sujeto o mediador que promueve este desarrollo, en este caso el docente que debe estar lo suficientemente capacitado para saber qué es lo que tiene que hacer y como lo debe hacer y c) las condiciones o forma en que este desarrollo se va a lograr, es decir, las estrategias a ejecutar (Martínez, 2015).

De acuerdo a lo revisado, el desarrollo de los procesos cognitivos, implica una serie de condiciones para promover su evolución, entre las que están: el conocimiento de las características del niño en cuanto a lo físico, emocional, cognitivo y social; y que mientras más componentes del niño entren en juego, mejor será su aprendizaje y desarrollo.

Por último, entre otro aspecto abordado en este trabajo investigativo constan las estrategias que los docentes encuestados, están totalmente de acuerdo en considerar que sirven para desarrollar el pensamiento, entre las cuáles se ubica en primer lugar el juego y el arte con el 56% y luego las actividades significativas en los rincones de aprendizaje con el 22%.

Si bien es cierto, los docentes encuestados consideran al juego como un recurso válido para desarrollar el pensamiento, no es menos cierto que parece que no todos están convencidos de su valor pedagógico o tienen dificultad para aplicarlo. Frente a este aspecto Biscay (2007), reconoce que la utilización del juego como medio de aprendizaje es un tema complejo, ya que para ello se requiere ubicar un espacio para su realización y además se debe saber cómo jugar, es allí donde el docente debe mostrar su capacidad, su formación, su creatividad, su compromiso para llevar a cabo este reto. De igual forma Minerva (2012), sostiene también que las estrategias a utilizar en el salón de clases deben promover el disfrute de los estudiantes y el juego exhaustivamente planificado en función de la edad de los estudiantes, intereses, ritmo de aprendizaje, permite lograr aprendizajes significativos.

Para Sarlé (2006), el juego brinda al niño un contexto dentro del cual, a más de practicar y ejercitar las funciones cognitivas con las que ya cuenta, le ayuda a la creación de estructuras cognitivas nuevas, es que tanto la enseñanza y el juego fomentan el aprendizaje infantil ya que ayudan a la expansión de la zona de desarrollo infantil. En los centros educativos, el juego de los niños tiene una variación trascendental ya que pasa del juego individual e ideosincrásico al de tipo social y comunicable; de esta forma los niños empiezan a negociar los significados que van construyendo del mundo social y cultural que les rodea y van teniendo una concepción de lo que este medio representa para ellos.

En cuanto al juego que se desarrolla en los rincones o espacios de trabajo, establecida por el Ministerio de Educación del Ecuador, consiste en organizar ambientes de aprendizaje donde los niños acceden a realizar diferentes actividades, donde funciona una metodología

flexible que permite atender la diversidad de los estudiantes y potenciar sus capacidades e intereses. Entre los espacios recomendados están los de lectura, del hogar, de construcción, de ciencias, de arena, entre otros que pueden ser adecuados en virtud de las necesidades de los educandos (Ministerio de Educación, 2014).

Pero resulta necesario anotar que la estrategia del juego en rincones, debe ser aplicada de manera adecuada, tratando de evitar que se convierta en un recurso monótono, poco motivante y con muy poca o nula variabilidad; por tanto los materiales e instrumentos de estos espacios deben ser renovados de manera constante y si es posible crear nuevos espacios que podrían responder y estar relacionados con las experiencias de aprendizaje que se trabajan en ese lapso de tiempo en el aula de clases.

En general, la propuesta didáctica de la inclusión del juego como actividad principal en Educación Inicial, es totalmente recomendable ya que gracias a ella, el niño consigue grandes beneficios para su desarrollo, cómo el llegar a la *zona de desarrollo próximo* planteada por Vigotsky, donde la *mediación* tanto con sus compañeros y adultos le ayudarán. O lo planteado por Rogoff que sostiene que el desarrollo cognitivo de los niños es un aprendizaje que se alcanza en base a la participación social con compañeros que le apoyan y estimulan su comprensión. Igualmente Rosenzweig reconoce la actividad lúdica en las edades tempranas, ya que en esta etapa las experiencias ayudan a construir su identidad, además contribuye a la estructuración y funcionamiento del cerebro, sentándose así las bases para el aprendizaje y la socialización (Ministerio de Educación, 2014).

Entonces, y de acuerdo a los datos obtenidos en la investigación, se observa que los docentes tienen claro que la estrategia del juego es uno de los mejores recursos a ser utilizados con los niños de Educación Inicial, pero tienen dudas y desconocimiento de su correcta aplicación.

Resulta necesario que la información obtenida en este trabajo investigativo, sea analizado de forma exhaustiva y permita determinar acciones que se podrían ejecutar con los docentes, con el fin de fortalecer sus conocimientos y el manejo adecuado del juego como estrategia didáctica para estimular las diferentes áreas del desarrollo de los niños, que beneficie esta etapa de gran asimilación por las que pasan los infantes a esta edad.

CONCLUSIONES

Luego de haber efectuado todo el proceso investigativo y en cumplimiento con los objetivos planteados para el mismo, se presentan las siguientes conclusiones:

Prácticamente la totalidad de los docentes de educación inicial que han participado del estudio reconocen la actividad lúdica y en especial al juego como una estrategia propicia para el desarrollo de diversos aprendizajes en los niños de este nivel.

En lo que corresponde a la motivación que mantienen los docentes del nivel inicial para incluir al juego como recurso pedagógico, los maestros presentan una predisposición aceptable, la cual se fundamenta en la estabilidad laboral que poseen, el buen ambiente laboral y el interés por aplicar estrategias activas con los estudiantes.

De acuerdo a lo anotado, los maestros encuestados manifestaron su total acuerdo con el valor que posee el juego como medio para conseguir aprendizajes significativos en los estudiantes; pero, la información obtenida también permitió detectar la falta de conocimiento que tienen los docentes en la forma de aplicar el juego como estrategia para desarrollar procesos cognitivos tales como clasificar, hipotetizar, elaborar, inferir, crear, etc. en los niños.

Con todo lo expuesto se llega a deducir que el juego tiene grandes beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes que involucra el ámbito cognitivo, social, emocional, físico y psicológico, pero si las personas encargadas de aplicarlas, como en este caso los docentes, no están lo suficientemente preparados para su adecuada implementación, este recurso no cumplirá los propósitos esperados como medio de desarrollo de los educandos.

Los datos recabados en este estudio, llaman a la reflexión acerca del rol que debe cumplir el docente como mediador del aprendizaje, sobre todo al utilizar el juego como estrategia didáctica ya que a pesar de su buena predisposición, presenta dificultad en el manejo de este recurso, lo que se debe considerar para actualizar sus conocimientos teóricos y mejorar su práctica con esta estrategia.

RECOMENDACIONES

Entre las sugerencias que se pueden emitir, están las que a continuación se detallan:

En primer lugar todos los docentes consideran que la actividad lúdica es una estrategia propicia para el trabajo con los niños de educación inicial, pero también reconocen sus limitaciones en el conocimiento de las actividades que promuevan determinados procesos cognitivos, razón por la que se hace necesario una verdadera actualización de contenidos sobre actividades lúdicas que coadyuven a la estimulación de diversas destrezas y habilidades en los estudiantes.

No está por demás que en los procesos de formación inicial de los docentes se aborde este importante componente que tiene que ver con la introducción del juego como estrategia pedagógica, pero que se lo trate de una forma crítica asignándole el valor que posee y seleccionando diferentes juegos acordes a determinados aprendizajes que se desean lograr en los estudiantes.

Por otra parte, también se ausculta la necesidad de promover en los docentes un mayor nivel de motivación tanto para su desempeño profesional, como para la aplicación de estrategias activas en el proceso de enseñanza, como en este caso el juego, situación que se lograría con una mejor implementación de recursos, capacitación y revalorización de la profesión docente.

En cuanto al ámbito investigativo, sería oportuno ampliar este tipo de estudio a una población más grande, que pueda otorgar un mayor conocimiento acerca de la utilización del juego en el nivel de Educación Inicial y también ayude a determinar el nivel de conocimiento y manejo práctico que tienen los docentes dentro de este aspecto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asociación Americana de Psicología. Tercera edición traducida de la sexta en inglés. (2010). *Manual de publicaciones*. México: Editorial El Manual Moderno S.A.
- Barriga, F. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Mexico: Mc. Grow Hill.
- Betina, A., Contini, N., & Castro, A. (2010). Las habilidades cognitivas en niños preescolares. Un estudio comparativo en un contexto de pobreza. *Revista Acta Colombiana de Psicología*, Vol. 13, No. 1, Págs. 25-34.
- Biscay, M. (Noviembre de 2007). *La formación docente en juego: Un análisis de la formación lúdica del profesor de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares*. Recuperado el 5 de Diciembre de 2016, de <http://www.live.v1.udesa.edu.ar.com>.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Editorial CISSPRAXIS.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Recuperado el 11 de 02 de 2016, de Revista Nueva Aula Abierta: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Díaz, M., & Flores, L. (Septiembre de 2011). *Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares*. Recuperado el 05 de Noviembre de 2015, de Revista Electrónica de Psicología Iztacala: <http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2011/epi113b.pdf>
- Duque, H. (2007). *Los ciclos vitales del ser humano*. Bogotá: Editorial San Pablo.
- Gonzales, M. C. (2003). *Claves para fortalecer la motivación de los profesores ante los retos educativos actuales*. Recuperado el 10 de Abril de 2016, de <http://dadun.unav.edu/handle/10171/8471>
- Hernández, A. (2006). El subsistema cognitivo en la etapa preescolar. *Revista Aquichan*, Vol. 6, No. 001, Págs. 68-77.



- Ison, M., & Morelato, G. (2008). Habilidades socio-cognitivas en niños con conductas disruptivas y víctimas de maltrato. *Revista Universitas Psychologica*, Vol. 7, No. 2, Págs. 357-367.
- Leiva, C. (2005). Conductivismo, Cognitivismo y Aprendizaje. *Tecnologia en Marcha*, 66.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado el 30 de Enero de 2017, de <http://www.repository.javeriana.edu.co>.
- López, I. (2010). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Recuperado el 10 de 02 de 2016, de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Lozano, A., & Pintado, V. (2010). *El Juego como Instrumento Didáctico y su Influencia en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años del Centro Infantil Ramón Agurto Castillo del cantón Loja, parroquia San Lucas, periodo 2009-2010*. Recuperado el 09 de 02 de 2016, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3489/1/lozano%20ana%20-%20pintado%20veronica.pdf>
- Martínez, F. (2015). *La estimulación temprana: enfoques, problemáticas y proyecciones*. Recuperado el 30 de Enero de 2017, de <http://www.campus-oei.org/celep.com>
- Medina, L. (2012). *el Juego como Estrategia metodológica y su Incidencia en el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educacion Básica del centro Educativo Angel Maria Avila Quizhpe de la comunidad de Gurudel de la parroquia Urdaneta del cantón Sar*. Recuperado el 10 de 02 de 2016, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3570/1/medina%20andrade%20luz%20virginia%20.pdf>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, Vol. 25, No. 2, Págs. 113-124.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Revista venezolana de educación Educare*, Vol. 6, No. 19, Págs. 289-296.



- Ministerio de Educación, d. E. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Recuperado el 2 de Mayo de 2015, de <http://www.educacion.gob.ec>.
- Moreira, M. (2005). *Aprendizaje significativo crítico*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2015, de Dialnet: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1340902>
- Muñoz, C., & Valenzuela, J. (2014). *Escala de Motivación por el juego (EMJ): Estudio del uso del Juego en contextos educativos*. Recuperado el 21 de 02 de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91632161005>
- Naranjo, M. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. Recuperado el 11 de 02 de 2016, de Revista Educación: <http://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/510/525>
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, Vol. 4, No.Esp., Págs.158-160.
- Portal educativo. (2014). *Juego y educación inicial*. Recuperado el 5 de Diciembre de 2016, de <http://www.projectes.escoltesiguies.cat.com>
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Torres, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Recuperado el 07 de Noviembre de 2015, de Centro de Investigación para el desarrollo integral sustentable de la universidad de los Andes: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf
- Torres, M. (2010). *La motivación docente y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la escuela fiscal Fray Vicente Solano*. Recuperado el 16 de Abril de 2016, de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/607>
- Trechera, J. (2005). *Saber motivar: ¿El palo o la zanahoria?* Recuperado el 5 de Diciembre de 2016, de <http://www.psicología-online.com>.



- Unicef. (2010). *Fundamentos y Reflexiones en torno a su enseñanza*. Recuperado el 10 de 02 de 2016, de http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_1_Fundamentos.pdf
- Valenzuela, J., Muñoz, C., Silva-Peña, I., Gomez, V., & Precht, A. (2015). *Motivación Escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes*. Recuperado el 11 de 02 de 2016, de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052015000100021&script=sci_arttext
- Verdesoto, N. (2013). *El Juego en el Desarrollo del Aprendizaje en niños/as de primer año de Educacion Básica de las escuelas de la Parroquia del Pacto D.M.Q durante el año lectivo 2012-2013*. Recuperado el 08 de febrero de 2016, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3361/1/T-UCE-0010-390.pdf>
- Zaira, P. (2013). *El juego didáctico y los procesos cognitivos básicos: atención, percepción y memoria en niños de tercero de primaria*. Recuperado el 30 de Octubre de 2015, de Corporeizando: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/corporeizando/article/view/1987/1913>

ANEXOS**ANEXO 1****ESCALA DE MOTIVACIÓN POR EL JUEGO (EMJ)**

Expresa tu acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones encerrando en un círculo la opción que mejor refleje tu opinión, teniendo en cuenta que 1 significa total desacuerdo y 6 total acuerdo

Total desacuerdo 1 2 3 4 5 6 Total Acuerdo

1	Me siento capaz de animar a mis alumnos en actividades lúdicas con fines pedagógicos	1 2 3 4 5 6
2	El juego es una herramienta útil para favorecer los aprendizajes escolares	1 2 3 4 5 6
3	Las actividades lúdicas ayudan a que los estudiantes aprendan mejor	1 2 3 4 5 6
4	Para mi es importante que las actividades de clases consideren el juego	1 2 3 4 5 6
5	Me gusta que en mis clases se aprenda jugando	1 2 3 4 5 6
6	Estoy dispuesto a invertir tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje de mis alumnos	1 2 3 4 5 6
7	Considero que selecciono actividades didácticas afectivas que consideran, entre otras, el juego	1 2 3 4 5 6
8	El juego es útil para facilitar los aprendizajes	1 2 3 4 5 6
9	Para mi es importante integrar actividades lúdicas en mi diseño de la clase	1 2 3 4 5 6
10	Para mi es importante que los niños aprendan jugando	1 2 3 4 5 6
11	Disfruto cuando los estudiantes hacen de la materia un juego	1 2 3 4 5 6
12	El tiempo que dedico en mis clases a actividades lúdicas es provechoso	1 2 3 4 5 6
13	Si me lo propongo puedo hacer que mis estudiantes aprovechen el juego como medio para el aprendizaje	1 2 3 4 5 6

14	Considero que las actividades lúdicas ayudan a mejorar los aprendizajes	1 2 3 4 5 6
15	Considero que es muy importante que los niños aprendan jugando	1 2 3 4 5 6
16	Disfruto cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender de manera profunda	1 2 3 4 5 6
17	Para lograr un buen aprendizaje de las materias, invierto un tiempo importante en actividades lúdicas	1 2 3 4 5 6
18	Soy capaz de proponer actividades lúdicas para el aprendizaje, cuando es necesario	1 2 3 4 5 6
19	La actividad lúdica facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido	1 2 3 4 5 6
20	Considero muy importante el juego para el aprendizaje	1 2 3 4 5 6
21	Me encanta que la clase se transforme en un juego inteligente que ayude a aprender	1 2 3 4 5 6
22	Me causa placer cuando mis alumnos aprenden a través del juego	1 2 3 4 5 6
23	Estoy dispuesto a invertir tiempo en preparar material y/o actividades lúdicas para el aprendizaje de mis alumnos	1 2 3 4 5 6
24	A pesar de lo complejo que es enseñar a través del juego, soy capaz de lograr buenos aprendizajes a través de este medio	1 2 3 4 5 6
25	El juego ayuda a que los estudiantes aprendan más	1 2 3 4 5 6
26	Considero muy importante el juego como posibilidad de integrar varios aprendizajes	1 2 3 4 5 6
27	Soy capaz de pensar mi clase para que sea un ambiente lúdico	1 2 3 4 5 6



ANEXO 2

ANEXO 2

UNIVERSIDAD DE CUENCA FACULTAD DE PSICOLOGIA

ENCUESTA DOCENTES

Nombre de la Institución:
Parroquia:
Año de Inicial:
Sexo:
Fecha:

La presente encuesta, tiene como objetivo fundamental conocer su opinión al respecto de los procesos cognitivos, los datos proporcionados serán utilizados para la investigación del trabajo final de titulación

Su opinión es valiosa, marque con una X en el casillero que usted determina.

1. A nivel inicial cuál de los elementos es el más importante para ser trabajado.
 - a) Funciones Cognitivas
 - b) Procesos Cognitivos
2. Seleccione el Proceso Cognitivo que Usted aplica.
 - a) Imaginar, Inferir, Crear
 - b) Repetir, Elaborar, Valorar
 - c) Descubrir, Clasificar, ~~Hipotetizar~~
3. El desarrollo del pensamiento en los párvulos se consigue mediante:
 - a) Juego, Arte
 - b) Actividades de lápiz y papel
 - c) Actividades significativas con el rincón de Aprendizaje
 - d) Actividad sin dirección
4. Que beneficios pedagógicos se obtiene mediante del juego.
 - a) Desarrollo Funciones Cognitivas
 - b) Desarrollo de la Imaginación
 - c) Desarrollo Procesos Cognitivos
 - d) Desarrollo la Autonomía e Independencia
5. Identifique su proceso motivacional para la enseñanza.
 - a) Estabilidad Laboral, Remuneración Adecuada, Buen ambiente laboral
 - b) Materia Didáctico, Mobiliario Pertinente, Auxiliar.
 - c) Planificar, Buscar estrategias Metodológicas, Rendir Evaluaciones.



ANEXO 3
UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE PSICOLOGIA

DISEÑO DEL TRABAJO FINAL DE TITULACION

Nombre de las estudiantes:

Karla Cristina Arias Torres

kcristina_20@hotmail.es

0984349511

Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez

gabyta.yv@hotmail.com

0983453255

1. TEMA: El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial

2. ESTADO ACTUAL DEL CONOCIMIENTO

Existen varias conceptualizaciones acerca del juego, cada una desde diferentes campos del saber que intentan explicar su funcionalidad, por ejemplo: algunas hacen referencia a su función, y el especial rendimiento que podía prestarle al ser humano; otras abordan la importancia de la presencia de reglas y el aporte que este aspecto realiza al desarrollo de la personalidad, otras vinculan al juego con la representación y asunción de roles; mientras que estudiosos como Vygotsky, lo señalan como fuente del desarrollo cognitivo y social del individuo. (Zaira, EL JUEGO DIDACTICO Y LOS PROCESOS COGNITIVOS BASICOS ATENCION, PERCEPCION Y MEMORIA EN NIÑOS DE TERCERO DE PRIMARIA, 2013)

El juego ayuda al niño a desarrollar sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por ello el juego se considera un punto de apoyo para el aprendizaje de los niños, hasta el grado de que siempre que se ha conseguido vincular el juego con las actividades que se relacionan con la iniciación de la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto que los niños se involucran y apasionan por estas tareas que usualmente se

presentarían como desagradables. (Díaz & Flores, LOS JUEGOS Y CONTEXTOS IMPORTANTES EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS ESCOLARES, 2011)

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje (Torres & Torres, EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA, 2007)

Es claro que una de las exigencias que se hace al profesor es la de "motivar a sus alumnos" para el aprendizaje. Esta exigencia se hace desde una posición fuera del aula, asumiendo que se trata de una tarea básica en el oficio docente que debería formar parte de los saberes profesionales de cualquier profesor, obviando la complejidad del asunto y lo que implica la preparación para ello. (Valenzuela, Muñoz, Silva-Peña, Gomez, & Precht, 2015)

En este nuevo milenio las escuelas y los profesores tienen que hacer frente a numerosos y nuevos problemas, incertidumbres, retos y reformas educativas. La motivación de los profesores para llevar a cabo los cambios que la actual coyuntura demanda es un problema que es necesario abordar. Por una parte, las cualidades de la profesión docente (sus posibilidades de generar alta motivación intrínseca) y por otra parte, a la luz de las teorías sobre motivación en el trabajo, se proponen vías de acción que tanto el profesor como el contexto educativo, y en particular los directivos, pueden poner en marcha para elevar la moral de los profesores y, por tanto, la capacidad de innovación de los centros educativos. (Gonzales, 2003)

Desde el punto de vista investigativo, existen diversos estudios realizados cuyos resultados muestran su potencial educativo, Lozano y Pintado, en su trabajo de tesis "El Juego como Instrumento Didáctico y su Influencia en el Aprendizaje de los niños y niñas de 5 años del Centro Infantil "Ramón Agurto Castillo" del Cantón Loja, parroquia San Lucas, periodo 2009-2010, afirmaron que: de las maestras encuestadas el 100% manifiestan que el juego es importante porque es una actividad indispensable que ayuda a desarrollar capacidades intelectuales, físicas y emocionales así como divertir y recrear al niño lo que permite generar aprendizajes

significativos, ya que va relacionando los conocimientos previos con los nuevos conocimientos, a través de esto construye su propio aprendizaje. El 64.4% de la población observada manifiesta que el juego influye en el aprendizaje del niño ya que constituye una etapa importante en su desarrollo porque le permite trabajar, entretenerse y adquirir experiencias, principalmente aprender las cualidades de las cosas a través de la exploración. Por tal razón se concluye que es importante que la maestra utilice el juego adecuadamente dentro de las actividades escolares para que el niño asimile conocimientos de una manera significativa. Además, de la observación realizada el 42.2% de los niños en edad preescolar tiene una escasa socialización, expresión y comunicación ya que si el juego no es aplicado correctamente dentro de las clases los niños se convertirán en egoístas, individualistas, logrando así que no se socialicen fácilmente dentro del grupo. Por tal razón se concluye que la maestra debe de aplicar correctamente los juegos de acuerdo a la edad y a las capacidades de cada niño y pueda participar, integrarse y tener una buena relación con sus compañeros. Mientras que el 44.4% de los resultados de la observación coinciden que los aprendizajes tanto cognitivos como sociales se adquieren mediante el juego ya que le permite al niño generar o aprender normas de trabajo, solidaridad, honestidad y sobre todo la responsabilidad, puesto que la maestra tiene que aplicar y tomar el juego como una herramienta eficaz con las cuales el niño, va a fortalecer, enriquecer sus conocimientos a través de la exploración, de la experiencia y del contacto que tiene con el medio que le rodea. (Lozano & Pintado, El Juego como Instrumento Didáctico y su Influencia en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años del Centro Infantil Ramón Agurto Castillo del cantón Loja, parroquia San Lucas, periodo 2009-2010, 2010)

Para Medina, en su estudio El Juego como Estrategia Metodológica y su Incidencia en el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo “Ángel María Ávila Quizhpe” de la Comunidad de Gurudel de la Parroquia Urdaneta del Cantón Saraguro, Provincia de Loja Período 2011- 2012, llegó a las siguientes conclusiones: de los datos obtenidos se comprueba que la utilización del juego como estrategia metodológica si incide en un 100% en el aprendizaje significativo de las niñas y niños del primer año de educación básica, siendo un método indispensable para el desarrollo del aprendizaje significativo; se concluye que los maestros en un 100% saben la importancia del juego, mediante la práctica utilizan como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de las niñas y niños, siendo esto uno de los instrumentos más adecuados para llegar a cada uno de los infantes.

Además en lo relacionado a la entrevista realizada a los 30 padres de familia que corresponden al 100% se establece que es importante que los maestros utilicen el juego como estrategia metodológica para el aprendizaje significativo con el fin de que los niños puedan aprender y tener mejores conocimientos. Con respecto a la guía de observación aplicada a los niños del primer año de educación básica se puede concluir que el juego en un 50% tiene relación con la estrategia metodológica utilizada por la maestra, porque mediante estos procesos poseen la facilidad de explorar, seleccionar e interpretar las diferentes clases de juegos y sobre todo aprender (Medina, el Juego como Estrategia metodológica y su Incidencia en el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica del centro Educativo Angel Maria Avila Quizhpe de la comunidad de Gurudel de la parroquia Urdaneta del cantón Sar, 2012)

Según Torres, en su trabajo investigativo “La Motivación Docente y su incidencia en el proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la escuela fiscal Fray Vicente Solano” realizado en la Ciudad de Ambato, en el 2010, concluyó lo siguiente: los docentes durante el proceso enseñanza–aprendizaje; dejan a un lado la motivación, convirtiéndose las clases en tediosas y falta de interés para los educandos. Los alumnos al no recibir una adecuada motivación son poco participativos, convirtiéndose en simples receptores de los conocimientos, y dejando de lado su creatividad. Los estudiantes no participan activamente en clases pues no tienen libertad para poder expresar sus criterios, ideas, inquietudes, opiniones; y así poder lograr desarrollar su creatividad, y crear sus propios conocimientos. El docente no muestra dinamismo, ni un buen estado de ánimos, ni trata de ser un amigo para el estudiante, sin darse cuenta esta actitud también implica motivación, lo que ayuda al proceso enseñanza– aprendizaje y así lograr un aprendizaje significativo. El maestro no ayuda a resolver los problemas del estudiante, para impulsar a superar alguna dificultad que presente, desempeñando su papel fundamental como docente y brindando una adecuada motivación. La forma de impartir los conocimientos dentro del aula son de una manera pasiva y poco interesante, que no permite la participación espontánea del estudiante, ni intercambiar conocimientos entre ellos, ni lograr un aprendizaje significativo y de calidad. (Torres M. , 2010)

No existe libro de pedagogía o didáctica para el Nivel Inicial que no hable del JUEGO. Desde el momento en que se creó el Jardín de Infantes como institución dedicada a la infancia, el juego se

definió como el método para enseñar a los niños pequeños. Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly, Rosa y Catalina Agazzi, precursores de la educación inicial, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza para niños menores de 6 años. La centralidad dada al juego marcó de tal manera las prácticas de enseñanza que le otorgó al Jardín de Infantes una fisonomía particular. Muebles adaptados al tamaño de los niños, juguetes de diferente tipo, objetos puestos al alcance y clasificados según su función, colores y dibujos diferencian las salas de Jardín de las de primaria. (Unicef, 2010)

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste constituye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual. (López, 2010)

Entre los estudios realizados en torno al juego y su importancia en el aprendizaje se puede vislumbrar que el juego como parte del aprendizaje favorece al desarrollo tanto de pensamiento, inteligencia, percepción y experimentación, favoreciendo así a que los niños y niñas sean capaces de reconocer sus potencialidades y construir el dominio y conocimiento de acuerdo a su propio contexto, intereses y necesidades. Lógicamente se debe considerar que durante la infancia, donde el juego cumple un papel muy importante, resulta muy conveniente que el docente sea capaz de propiciar y motivar aprendizajes apoyados en el juego, dándoles así a los niños y niñas la posibilidad de potenciar su aprendizaje de acuerdo a sus intereses y necesidades.

3. JUSTIFICACION

El juego tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va

formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, además de que le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él; no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. La atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. (López, 2010)

Desde el sentido común podríamos señalar que los profesores debieran ser capaces de facilitar la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje. Sin embargo, no basta con exigirlo, hay que formar motivacionalmente a los futuros docentes. No basta con el carisma personal, es necesario contar con conocimientos y con una conceptualización adecuada de la motivación que sirva como marco y guía de los esfuerzos motivacionales de los docentes. Por lo anterior, y dada la multiplicidad de enfoques sobre la motivación, se hace necesario avanzar en un análisis más fino que nos permita aproximarnos al fenómeno de la motivación con un andamiaje teórico adecuado para visualizar estrategias en la formación inicial, las cuales proporcionen herramientas para la intervención en pos de un mejor aprendizaje. (Valenzuela, Muñoz, Silva-Peña, Gomez, & Precht, 2015)

Se ha perdido la motivación del educador para utilizar la estrategia del juego didáctico o ni siquiera tomarlo en cuenta, por que al momento de trabajar es más fácil planificar de la manera tradicional, evitar pensar juegos didácticos de manera creativa y utilizar una cantidad de materiales que esto nos requiere para trabajar con los niños y niñas.

De acuerdo a lo referido, el juego didáctico en el salón de clases se convierte en una estrategia necesaria para generar en los educandos la asimilación de conocimientos de manera significativa, estimulando a su vez capacidades sociales, afectivas y emocionales; además de generar grandes expectativas de aprendizajes.

No cabe duda que la motivación es un elemento clave en el aprendizaje, es tarea del docente propiciar enseñanzas atractivas y dinámicas que conlleven un propósito participativo, en el cual sea el docente quien plantea, moldea y dirige de manera creativa el aprendizaje, para que de esta manera sea más factible a ser asimilado provocando en los niños y niñas curiosidad y ganas de seguir jugando mientras aprenden.

Es imprescindible un cambio en la manera de enseñar, para obtener mejores resultados que permitan impulsar en los educandos satisfacción e interés, dejando atrás el cansancio y rechazo que ha causado incluso impotencia ante el aburrimiento al aprender de forma memorística.

MARCO TEORICO

El Juego.- Es un espacio de interacción a partir de la creación de una situación imaginaria en la cual los niños se involucran voluntariamente bajo la intención, el deseo o propósito de “jugar a”. En el juego, los niños se acogen a las reglas que permiten que el juego se sostenga. (Unicef, 2010)

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta la ancianidad. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad. (López, 2010)

El juego Didáctico.- Surge en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad”.

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique

ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. (Chacón, 2008)

Aprendizaje.- Aprender comprende la adquisición y modificación de conocimientos, creencias, conductas, habilidades, estrategias y actitudes. Exige capacidades lingüísticas, cognoscitivas, motoras y sociales, y adopta muchas formas. En un nivel simple, el niño aprende a sumar dos más dos, a reconocer la p en la palabra papá, jugar en paz con los otros niños y a atarse los cordones de los zapatos. En otra situación más compleja, los estudiantes aprenden a solucionar extensos problemas de divisiones, redactar trabajos de fin de curso, montar en bicicleta y cooperar con los proyectos colectivos. Ninguna definición de aprendizaje es aceptada por todos los teóricos, investigadores y profesionales de la educación; y las que hay son numerosas y variadas, pues existen desacuerdos acerca de la naturaleza precisa del aprendizaje. (Leiva, 2005)

Aprendizaje Significativo.- Se caracteriza por la interacción entre el nuevo conocimiento y el conocimiento previo. En ese proceso, que es no literal y no arbitrario, el nuevo conocimiento adquiere significados para el aprendiz y el conocimiento previo queda más rico, más diferenciado, más elaborado en relación con los significados ya presentes.

En contraposición al aprendizaje significativo, en el otro extremo está el aprendizaje mecánico, en el cual nuevas informaciones son memorizadas de manera arbitraria, al pie de la letra, no significativa. Ese aprendizaje bastante estimulado en la escuela, sirve para pasar en las evaluaciones, pero tiene poca retención, no requiere comprensión y no da cuenta de situaciones nuevas.

Sabemos igualmente que el aprendizaje significativo es progresivo, es decir, los significados van siendo captados e internalizados, y en este proceso, el lenguaje y la interacción personal son muy importantes. (Moreira, 2005)

Motivación.- Es un aspecto de enorme relevancia en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa y la laboral, por cuanto orienta las acciones y se conforma así en un elemento central que conduce lo que la persona realiza y hacia qué objetivos se dirige. De acuerdo con Santrock en su libro *Psicología de la educación*, la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido (Naranjo, 2009)

Motivación y aprendizaje.- Existe evidencia de que el juego podría ser una vía natural de aprendizaje para los niños y un elemento que contribuya a ciertos aprendizajes, sin embargo, son pocos los que incluyen dentro de su diseño didáctico elementos lúdicos destinados al aprendizaje al parecer le explicación de esto pasa, de alguna manera, por factores motivacionales.

Existen muchas formas de concebir la motivación y muchos modelos y teorías que dan cuenta de esta disposición de las personas por iniciar y persistir en una actividad determinada; dentro de las más difundidas esta los modelos de expectativas / valor de Eccles y Wigfield, quienes sostienen que la motivación por la tarea depende por una parte de las expectativas de realizar dicha tarea con éxito y por otro, del valor que tiene dicha tarea para quien la realiza.

El constructo expectativa se refiere al sentimiento de competencia que tendrá o tiene la persona de realizar una actividad de manera satisfactoria. Por su parte, el constructo valor está compuesto por cuatro componentes: la importancia, el interés, la utilidad y el costo.

La importancia corresponde a cuán relevante es para el sujeto realizar una determinada tarea. El interés, por su parte, corresponde al disfrute o gusto de hacer la tarea. La utilidad refiere a en qué medida una tarea se adecua a los planes futuros de la persona. Y finalmente, el costo refiere a la percepción del sujeto respecto de cuánto deberá sacrificar o invertir para realizar la actividad. (Muñoz & Valenzuela, 2014)

4. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿En qué medida, los docentes de educación inicial están motivados para implementar el juego como medio de aprendizaje en educación inicial?

5. OBJETIVOS

GENERAL

Conocer el nivel de motivación que tienen los docentes de educación inicial para implementar el juego como estrategia en el proceso de aprendizaje en educación inicial.

ESPECÍFICOS

- Identificar la expectativa que posee el docente acerca del juego como medio para promover el aprendizaje.
- Describir el valor que le asigna el docente al juego como medio para promover el aprendizaje
-

6. METODOLOGIA

Enfoque de la investigación: Cuantitativa

Tipo de diseño de investigación: Descriptivo

Universo: 71 docentes de educación inicial de instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca, durante el periodo escolar 2015-2016

Criterios de Inclusión y Exclusión:

Docentes de educación inicial

Docentes pertenecientes a instituciones educativas fiscales

No existe un rango de edad establecido

La participación debe ser libre y voluntaria

Los docentes no serán retribuidos por su participación

Instrumento: Escala de motivación por el Juego (EMJ)

La Escala de Motivación por el Juego (EMJ) realizada por Carla Muñoz y Jorge Valenzuela en su artículo de revista “Escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos”, el mismo que consta de 27 ítems dispuestos en una escala de tipo Likert de 1 a 6; en la cual se busca establecer el grado en la que la persona se siente competente para implementar dispositivos lúdicos dentro del diseño didáctico (expectativa) y del valor que se asigna a 4 componentes del valor de la tarea (Utilidad, Importancia, Interés y Costo). Para ello se le pide a la persona manifestar su grado de acuerdo o desacuerdo con una serie de enunciados

que dan cuenta de cada uno de estos cinco subcomponentes del modelo en relación con la aplicación del juego como recurso para el aprendizaje en contexto escolar.

Procesamiento de datos: para el respectivo procesamiento de la información obtenida, se pretende utilizar los siguientes programas: SPSS y EXCEL

7. REFERENCIAS CONSULTADAS

- Barriga, F. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Mexico: Mc. Grow Hill.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Recuperado el 11 de 02 de 2016, de Revista Nueva Aula Abierta:
<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Díaz, M., & Flores, L. (Septiembre de 2011). *LOS JUEGOS Y CONTEXTOS IMPORTANTES EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS ESCOLARES*. Recuperado el 05 de Noviembre de 2015, de Revista Electrónica de Psicología Iztacala: <http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2011/epi113b.pdf>
- Gonzales, M. C. (2003). *Claves para fortalecer la motivacion de los profesores ante los retos educativos actuales*. Recuperado el 10 de Abril de 2016, de <http://dadun.unav.edu/handle/10171/8471>
- Leiva, C. (2005). Conductivismo, Cognitivismo y Aprendizaje. *Tecnología en Marcha*, 66.
- López, I. (2010). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Recuperado el 10 de 02 de 2016, de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Lozano, A., & Pintado, V. (2010). *El Juego como Instrumento Didáctico y su Influencia en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años del Centro Infantil Ramón Agurto Castillo del cantón Loja, parroquia San Lucas, periodo 2009-2010*. Recuperado el 09 de 02 de 2016, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3489/1/LOZANO%20ANA%20-%20PINTADO%20VERONICA.pdf>
- Medina, L. (2012). *el Juego como Estrategia metodológica y su Incidencia en el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educacion Básica del centro Educativo Angel Maria Avila Quizhpe de la comunidad de Gurudel de la parroquia Urdaneta del cantón Sar*. Recuperado el 10 de 02 de 2016, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3570/1/MEDINA%20ANDRADE%20LUZ%20VIRGINIA%20.pdf>
- Moreira, M. (2005). *Aprendizaje significativo crítico*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2015, de Dialnet: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1340902>



- Muñoz, C., & Valenzuela, J. (2014). *Escala de Motivación por el juego (EMJ): Estudio del uso del Juego en contextos educativos*. Recuperado el 21 de 02 de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91632161005>
- Naranjo, M. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. Recuperado el 11 de 02 de 2016, de Revista Educación: <http://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/510/525>
- Torres, C., & Torres, M. (2007). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA*. Recuperado el 07 de Noviembre de 2015, de Centro de Investigación para el desarrollo integral sustentable de la universidad de los Andes: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf
- Torres, M. (2010). *La motivacion docente y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la escuela fiscal Fray Vicente Solano*. Recuperado el 16 de Abril de 2016, de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/607>
- Unicef. (2010). *Fundamentos y Reflexiones en torno a su enseñanza*. Recuperado el 10 de 02 de 2016, de http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_1_Fundamentos.pdf
- Valenzuela, J., Muñoz, C., Silva-Peña, I., Gomez, V., & Precht, A. (2015). *Motivación Escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes*. Recuperado el 11 de 02 de 2016, de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052015000100021&script=sci_arttext
- Verdesoto, N. (2013). *El Juego en el Desarrollo del Aprendizaje en niños/as de primer año de Educacion Básica de las escuelas de la Parroquia del Pacto D.M.Q durante el año lectivo 2012-2013*. Recuperado el 08 de febrero de 2016, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3361/1/T-UCE-0010-390.pdf>
- Zaira, P. (2013). *EL JUEGO DIDACTICO Y LOS PROCESOS COGNITIVOS BASICOS ATENCION, PERCEPCION Y MEMORIA EN NIÑOS DE TERCERO DE PRIMARIA*. Recuperado el 30 de Octubre de 2015, de Corporeizando: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/corporeizando/article/view/1987/1913>

8. CRONOGRAMA DE TRABAJO

ACTIVIDADES	TIEMPO (MESES)					
	1° Mes	2° Mes	3° Mes	4° Mes	5° Mes	6° Mes
1 Revisión bibliográfica, elaboración, y aprobación del diseño de tesis.	x					
2. Redacción del capítulo I.		x				
3. Realización de la investigación de campo.			x			
4. Procesamiento de la información.				x		
5. Redacción del capítulo II.				x		
6. Elaboración de conclusiones y recomendaciones					x	
7. Revisión total de la tesis y correcciones.						x
8. Elaboración de diapositivas para la defensa de la tesis						x